Guía del Autoescritor galáctico X: Exageración

Magnus Dagon

Antes de meterme directamente en el ajo y empezar a hablar de este nuevo artículo, me gustaría reseñar que estamos de enhorabuena, porque ¡éste ya es el décimo artículo de *La Guía…*! Ya son diez artículos dando consejos acerca de escribir ciencia ficción y fantasía, y aunque tampoco son muchos, al menos ya pasamos de numerar con una cifra a numerar con dos, de modo que ya saben, aquellos que guardaban los artículos y no ponían un cero delante del número van a tener que cambiarlo… por otro lado, como la próxima vez que ocurriera eso sería en el artículo número cien y eso, en el caso de que llegara, quedaría muy lejos, creo que es un buen momento para hacer una pequeña celebración por ello.

Y después del rollo inicial, pasamos al tema de esta ocasión. Es un tema que en el fondo está muy presente no sólo en la literatura de ciencia ficción y fantasía, en toda la literatura en general y me atrevería a decir que en todas las manifestaciones artísticas. Se trata de emplear la exageración como herramienta inspiradora.

De hecho, algo se habló al respecto en el artículo noveno de *La Guía…*, dedicado a los paisajes, en un pequeño apartado llamado ***deformación total del paisaje*** donde se decía que una buena manera de conseguir inspiración de un paisaje consistía en distorsionarlo y exagerarlo hasta convertirlo en algo que nos apeteciera incluir en una de nuestras historias. La exageración, de hecho, puede ser una herramienta aún más poderosa. Pero primero vayamos poco a poco.

La exageración es un tema vital en la literatura. A nadie le interesa, por regla general, las historias anodinas y planas. Tiene que haber un punto único, un detalle bien escogido, que nos atraiga y nos enganche. Eso es algo presente en cualquier género, pero que cada uno explota a su manera. Puede tratarse de un momento culminante espectacular, como suele pasar en los relatos cortos, o puede ser una escena de gran tensión, algo que un libro recibe con más facilidad, algo que, como se dice, se nos queda grabado en la retina. El caso es que la fantasía y la ciencia ficción tienen una relación muy especial con este, digamos, truco creativo, porque

lejos de suponer un suplemento a la historia, puede ser la fuente de la que bebe la misma.

Porque la ciencia ficción y la fantasía son géneros literarios que, para empezar, son relacionados de manera popular con la imaginación. Mucha gente se piensa que los escritores de ciencia ficción y fantasía se pasan todo el día en una especie de universo paralelo donde en vez de coches ven naves espaciales o dragones o lo que sea. Pero eso no es así. Un escritor de estos géneros vive en el presente. Al fin y al cabo pretende escindirse del mismo en sus historias, pero sin llegar a la desconexión total, porque ese lazo a la realidad es un puente que tiende a los lectores para que no se pierdan. Para llegar a ese extremo tiene dos procedimientos. Uno de ellos, que no me parece muy recomendable, es partir de cero creando un entorno y luego insertar elementos comunes en él. Puede dar buenos resultados, pero me parece muy complicado de manejar. El otro, que considero más natural, es, partiendo de lo que conocemos, deformar y retorcer hasta obtener algo nuevo y distinto.



Para empezar, eso me parece más lógico por simple humildad. No vamos a ponernos ahora a crear a partir de la nada. Hay muchos detrás de nosotros que han hecho las cosas mucho mejor, y el caso es que donde ellos pusieron el punto límite, nosotros podemos ir un poco más allá. Un ejemplo: **H.G. Wells** fue uno de los primeros (que no el primero) en hablar de viajes en el tiempo, en su genial libro ***La Máquina del Tiempo***, un libro fantástico que apenas parece envejecer por más años que pasan. El caso es que el autor trató el viaje en el tiempo desde la perspectiva del viaje al futuro, una perspectiva que explotó con creces en el argumento (luego, de hecho, volveré al argumento de este libro). Después de ello llegaron otros autores y explotaron el tema con la incorporación del viaje al pasado. Y yo pensaba, pues ya está, no se puede hacer más. ¿Qué no? Luego llegó **Bradbury**. Antes de él estaba el clásico argumento de que si uno viaja al pasado puede alterar los hechos y

cambiar el presente. Lo que hizo fue llevar esta idea al extremo más exagerado que pudo, y así, cualquier cambio, por pequeño que fuese, alteraría para siempre el futuro de manera irreversible. Ese fue el germen del conocido relato **"El Sonido del Trueno"**. Una expedición viaja al pasado a cazar dinosaurios y, a causa de que uno de los cazadores pisa una mariposa, el futuro cambia hasta el extremo de que incluso las ideologías políticas son completamente distintas. En la película llegaron aún más lejos, y jugaron con la idea de que la raza humana nunca llegó a ser la especie dominante del planeta. Era una idea fantástica que por desgracia no supieron aprovechar.

El caso es que nos centraremos en la idea de que partimos de algo y poco a poco lo vamos trastocando hasta tener nuestra historia. Ese algo puede ser un relato, una vivencia o una anécdota, eso es lo de menos. Luego nosotros lo traducimos a nuestro idioma, el idioma literario. Por tanto seguiré hablando de la exageración.

Muchos de mis conocidos me consideran exagerado. Creen que soy muy grandilocuente cuando narro algo que me ha pasado o que le ha pasado a otro, ya sea en tono serio o de broma. Supongo que es algo le ocurre a la mayoría de los contadores de historias. Es como si vieran el germen de algo más grande y no pudieran resistirse a la tentación de adornarlo para darle una mayor presentación. Los monólogos de humor, si uno se para a pensarlo, funcionan de esa manera. Convierten lo más cotidiano en algo de proporciones casi épicas, como ir al dentista o programar el vídeo. El caso es que (repito mucho «el caso es que», ¿no?) exagerar es completamente necesario para escribir, y más aún en nuestro caso. Se nos ocurre una idea, una idea que nos parece buena, pero aún no queremos contarla. Queremos esperar a que tenga más sustancia, a que atrape al oyente. En el momento en que contamos nuestra idea y el oyente, de manera espontánea, dice «eh, es buena» o algo por el estilo, ya hemos llegado al punto que buscamos. Pero bueno, no me desvío porque hablar de cómo los propios amigos y conocidos pueden ayudar en el proceso de creación da para todo un nuevo tema para *La Guía…*

El tema es que a mí al menos me enseñaron que ser exagerado es muy importante en el proceso de creación artística. En concreto, me lo enseñaron cuando estudiaba arquitectura, que es algo que creo haber dicho alguna vez antes. Tenía

una asignatura llamada Dibujo, Análisis y Creación de Formas II en la que hacíamos bocetos artísticos y preliminares de edificios, porque ya se sabe que la arquitectura es un arte un pelín caro, y por eso se tienen que tener las ideas claras, que ya cuesta bastantes machacantes hacer un edificio como para encima emplear un método de prueba y error. Yo tenía el concepto, completamente erróneo, de que para aprobar tenía que ser un as del dibujo, y que nunca aprendería a dibujar si no sabía muchas técnicas pictóricas. Bueno, afortunadamente para los aprendices de dibujante, eso no es así. El secreto para saber dibujar bien es saber imaginar bien, ni más ni menos. Y el secreto para poder imaginar bien es pensar a lo grande.

Uno de los trabajos que teníamos que hacer era un diseño preliminar de un laberinto para un parque. Empecé haciendo cuatro paredes mal contadas con algunas divisiones porque mi razonamiento era que si hacía un laberinto grande la gente se iba a perder… el resultado era que mi laberinto ni era laberinto ni era nada, tres recodos mustios que a nadie impresionaban. Entonces llegó mi profesor, **Adolfo Morán**, al que menciono porque muchos de sus consejos me fueron de gran ayuda no sólo para dibujar sino también para escribir, y me dijo que hiciera el laberinto más grande y bestia que se me ocurriera. Que era un dibujo lo que estaba haciendo, que ya se encargaría la realidad de hacerlo más pequeño, más humano. Pero que si empezaba con poco, me iba a quedar con menos aún. Así que le hice caso. Cogí una cartulina y empecé a trazar líneas a lo loco, verticales y horizontales. Cuando hube acabado las junté como más me gustaban y ése fue mi laberinto. En verdad era grande, porque ni yo sabía de manera exacta cómo estaba diseñado. Luego de eso decidí ser un poco más bestia, y agarré todas las cintas de casete de música que tenía en casa, las vacié, las empecé a apilar de manera más o menos aleatoria y le saqué una foto a la aberración resultante.

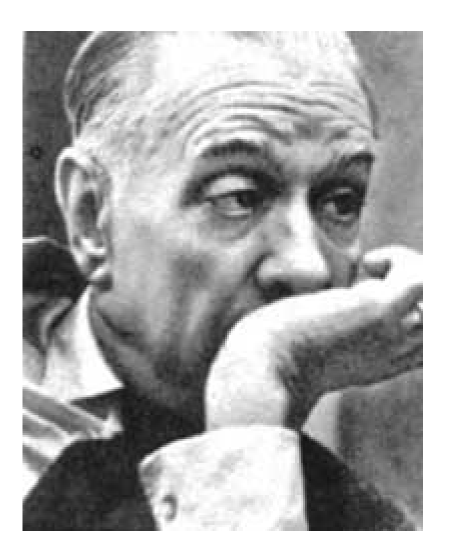
Gracias a aquel consejo había pasado de hacer un laberinto de cuatro paredes a uno que podía ser tan grande como una montaña. ¿Que luego había que reducirlo? Pues se reduce, pero la esencia de la idea estaba clara.

Los escritores, de hecho, somos aún más afortunados, porque nuestro presupuesto es ilimitado. No tenemos que dar cuentas a nadie de cuántos edificios (o mundos, o dimensiones) creamos o destruimos. Y en el caso de la ciencia ficción y la fantasía, más aún. Manejamos conceptos como planetas de miles de millones

de habitantes, o razas más viejas que la historia del tiempo, sin apenas despeinarnos. A nosotros el pársec se nos queda pequeño en un momento, y la palabra infinito se nos antoja pobre y limitada para definir lo que nunca acaba.

Hablando de laberintos, **Borges**, de hecho, dio un paso más que yo no podía dar en el contexto arquitectónico:

LOS DOS REYES Y LOS DOS LABERINTOS



Cuentan los hombres dignos de fe (pero Alá sabe más) que en los primeros días hubo un rey de las islas de Babilonia que congregó a sus arquitectos y magos y les mandó construir un laberinto tan complejo y sutil que los varones más prudentes no se aventuraban a entrar, y los que entraban se perdían. Esa obra era un escándalo, porque la confusión y la maravilla son operaciones propias de Dios y no de los hombres. Con el andar del tiempo vino a su corte un rey de los árabes, y el rey de Babilonia (para hacer burla de la simplicidad de su huésped) lo hizo penetrar en el laberinto, donde vagó afrentado y confundido hasta la declinación de la tarde. Entonces imploró socorro divino y dio con la puerta. Sus labios no profirieron queja ninguna, pero le dijo al rey de Babilonia que él en Arabia tenía otro laberinto y que, si Dios era servido, se lo daría a conocer algún día. Luego regresó a Arabia, juntó sus capitanes y sus alcaides y estragó los reinos de Babilonia con tan venturosa fortuna que derribó sus castillos, rompió sus gentes e hizo cautivo al mismo rey. Lo amarró encima de un camello veloz y lo llevó al desierto. Cabalgaron tres días, y le dijo: «¡Oh, rey del tiempo y sustancia y cifra del siglo!, en Babilonia me quisiste perder en un laberinto de bronce con muchas escaleras, puertas y muros; ahora el Poderoso ha tenido a bien que te muestre el mío, donde no hay escaleras que subir, ni puertas que forzar, ni fatigosas galerías que recorrer, ni muros que te veden el paso».

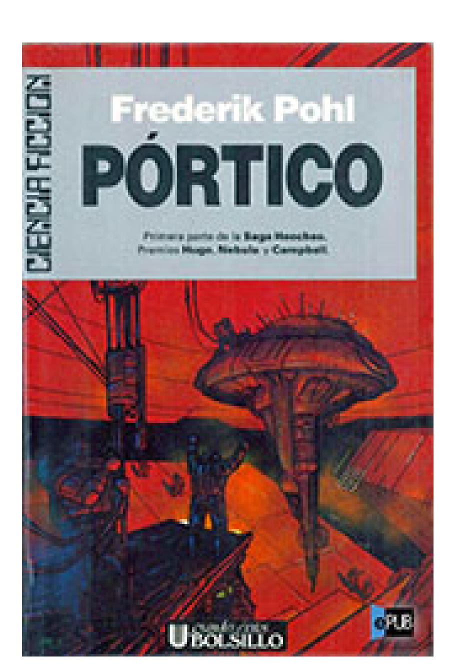
Luego le desató las ligaduras y lo abandonó en mitad del desierto, donde murió de hambre y de sed. La gloria sea con Aquél que no muere.

De modo que mi primer consejo es claro: si uno tiene una idea, que esa idea sea a lo bestia. Lo más bárbaro que a uno se le pueda ocurrir. Puede ser por

megalómana, puede ser por perversa, por extremadamente dulce, por inmensa, por desproporcionada, pero tiene que ser algo que provoque repulsa, ira, ternura, que anide de manera radical en el lector.

Ésa es de hecho la otra palabra clave en mi opinión, radical. Ser radical. En su momento me decían que hay una diferencia muy grande entre ser original y ser novedoso. El novedoso era el que parecía que había hecho algo nuevo pero que no dejaba de ser lo viejo disfrazado. El original, sin embargo, era el que iba hasta los orígenes, los enfocaba de otra manera y de ahí sacaba su inspiración. Ser original y ser radical son dos cosas muy emparentadas. Radical viene de raíz, de lo que está al principio.

Todo esto en cuanto a la temática de nuestras historias. Ejemplos se me ocurren una barbaridad. Casi diría que toda gran historia de ciencia ficción o fantasía se cimenta sobre esta base. Por ejemplo, tenemos ***Soy Leyenda*** de **Richard Matheson**. Este libro que pronto será película (y esperemos no destrocen demasiado) cuenta la historia del desdichado **Robert Neville**, que ha sobrevivido a una terrible plaga que ha convertido en monstruos vampíricos al resto de la humanidad. Entonces, la idea es: tenemos un mundo apocalíptico donde ha habido supervivientes. Uno puede pensar, pues esos supervivientes se han agrupado para sobrevivir como pueden. Pero seamos un poco más burros. ¿Y si sólo hubiera uno en todo el planeta? La cosa se pone interesante. Pero, ¿y si el resto del planeta estuviera poblado enteramente de monstruos? Bien, esto ya empieza a ser como una película de zombies exagerada. Pero, demos un paso más, ¿y si resulta que esos monstruos están desarrollando una nueva sociedad… y ahora desde su punto de vista el monstruo es **Robert Neville**? Esto ya parece altamente satisfactorio, y eso debió pensar también **Matheson**, que a partir de esto llevó adelante el libro.



Otro ejemplo: ***Pórtico***, de **Frederick Pohl**. La humanidad ha encontrado el Pórtico, una estación alienígena inmensa llena de naves que llevan a los lugares más remotos de la

galaxia. Ideas radicales introducidas por el autor: la raza en cuestión ha desaparecido. Por completo. Sin dejar ni rastro. Podía haber escogido el camino clásico y que hubiera supervivientes, pero no los hay, ni uno solo. Segunda idea radical: los humanos no saben nada de esa raza. No saben cómo funciona el Pórtico, no saben qué nombre tenían, no saben, por no saber, ni su aspecto. De ese modo se construye un libro aterrador donde los Prospectores, los pilotos que prueban las naves abandonadas de Pórtico, literalmente se juegan la vida en cada salto, porque no saben torcer, ni virar, ni conocen el rumbo de antemano.

En el ya mencionado ***La Máquina del Tiempo***, el protagonista efectúa un primer viaje al año (y no pongo ni uno más) 802.701. Cuando lo leí por primera vez me quedé medio catatónico ante la fecha, más lejana de lo que hubiera esperado en un libro publicado hace tantísimos años. Pero es que **Wells** se auto-supera al final del libro y lleva su propia idea aún más lejos, y el protagonista viaja a la escandalosa fecha de más de treinta millones de años en el futuro.

En relatos cortos el radicalismo temático es aún más acentuado. **En *Ver al Hombre Invisible***, de **Robert Silverberg**, se juega con una idea que a todos nos fascina: poder ir por la vida sin que los demás se percaten de nuestra presencia. Pero **Silverberg** le dio una nueva vuelta de tuerca al concepto. Eso es muy divertido durante un rato: pero ¿y si estás condenado a que sea así?

Entonces me juzgaron culpable, me declararon invisible por espacio de un año, a partir del 11 de mayo del año de gracia de 2104, y me llevaron a una habitación oscura situada bajo el tribunal para imprimirme la marca en la frente antes de dejarme libre.

Dos rufianes pagados por el municipio se encargaron del trabajo. Uno de ellos me arrojó sobre la silla, mientras el otro alzaba el hierro de marcar.

—No te dolerá nada —dijo aquel mono babeante al ponerme la marca en la frente. Y en efecto, noté cierto frescor y eso fue todo.

—Y ahora, ¿qué ocurre? —pregunté.

Pero no hubo respuesta y ambos se alejaron de mí, saliendo de la habitación sin decir una palabra. La puerta quedó abierta. Estaba libre para marcharme o para quedarme y pudrirme allí si lo deseaba. Nadie me hablaría ni me miraría más de una vez, sólo lo suficiente para ver la señal en mi frente. Yo era invisible.

Debe entenderse que mi invisibilidad era estrictamente metafórica. Seguía conservando mi solidez corporal. La gente podía verme, pero se negaría a verme.

Éste es el magnético comienzo del relato. **Silverberg** juega con la idea de que la invisibilidad, a la larga, puede resultar una condena. Más aún, esto es peor que la invisibilidad. Es la ignorancia. Todo el mundo sabiendo que uno está ahí pero haciendo como si no fuera así.

Un ejemplo personal, que no me puedo resistir a mencionar, es un relato aún inédito llamado **"El Mundo Siniestro"**. En él un dictador toma el control de una ciudad y obliga a todos los diestros de la misma a comportarse como zurdos, en venganza por todo el desprecio al que los zurdos han sido sometidos a lo largo de la historia, bajo penas que prefiero no revelar para no fastidiar el resto del relato. El caso es que yo soy zurdo, pero no por eso odio a los diestros. Siempre bromeo con ello, y llamo alguna vez a los amigos «asquerosos e inferiores diestros», a la vez que proclamo que los zurdos dominarán el mundo. El caso es que un día se me ocurrió llevar las bromas un paso más allá y concebí este relato. Es un relato tramposo ya que en el fondo nadie posee una lateralidad perfecta y tiene partes de zurdo y partes de diestro (según qué mano use para aplaudir, qué pulgar está encima al entrelazar los dedos y otras pequeñas maneras de comprobarlo), pero la idea bastaba para hacer una historia curiosa con ella.

Sin embargo la utilidad de la exageración como instrumento creativo no acaba aquí, y hay otro terreno en el que brilla con luz propia en los géneros de fantasía y ciencia ficción. Ese género es el de la creación de personajes.

A la hora de crear un personaje, la exageración tiene mucho que ver con la simplificación. Exagerar un personaje lo hace fácilmente reconocible, y produce distintos efectos en nosotros a la hora de identificarnos con él, como alejarnos de él sin que por eso dejemos de comprenderle o acercarlo a pesar de no tener nada que ver con nosotros.

Hace mucho leí un libro genial sobre cómo hacer personajes para guiones de cine (pero que puede ser perfectamente extrapolado a la literatura) llamado ***Cómo crear personajes inolvidables*** que recomiendo a todo el que tenga vocación de escritor (la autora se llama **Linda Seger**). En ese libro hay un apartado dedicado a lo que llama los personajes no realistas. Hace bastantes subdivisiones, pero en

muchas de ellas se centra en la idea de que muchos personajes que diríamos míticos se basan en el hecho de que son, en esencia, una idea llevada al límite. El ejemplo de Superman y Batman, que usaban ahí, me parece muy acertado para expresar lo que quiero decir. Superman es un cúmulo de valores positivos y humanos llevados al extremo, que hacen que en cierto modo nos gustase ser él, pero no nos identificamos con Superman. Su yo humano, Clark Kent, es de hecho una mentira que ha inventado. Admiramos a Superman, pero está más allá de nosotros.



Batman, por el contrario, es un solo y único valor llevado al extremo: la venganza. Todo lo demás se le presupone de antemano, y muchas veces ni está claro. Hay historias donde Batman es un asesino, hay historias donde no lo es, pero en ambas es Batman. Eso con Superman no podría ser así. Batman, en cierto modo, es irreal por completo, está menos definido que Superman. Pero curiosamente, a pesar de eso, nos identificamos con él con más facilidad. Eso es porque podemos comprender ese sentimiento de venganza que anida en su interior, ya que la venganza es un sentimiento humano. Exagerado, llevado al límite, pero está ahí. Y pensamos que no somos Batman, pero podríamos ser él. Quizás el otro héroe a mencionar sería Spiderman, cuya diferencia con los dos anteriores es que él sí posee una identidad real, y su gran baza reside en su realismo, al ser capaz de hacer cosas extraordinarias, pero al mismo tiempo sin dejar de ser en el fondo una persona normal.

Esto que acabo de decir acerca de estos superhéroes ha sido explotado una y cien veces en la fantasía y la ciencia ficción. Ha sido usado para perfilar toda clase de criaturas a cada cual más extraña. Algunos ejemplos:

• En **"La Ciudad"**, de **Ray Bradbury**, el autor le otorga vida a una megalópolis alienígena por medio de la emoción de la venganza;

• En **"No Tengo Boca y Debo Gritar"**, **Harlan Ellison** emplea el odio para aterrarnos con AM, un ordenador omnipotente que ha exterminado a la práctica totalidad de la raza humana;

• En **"Destructor Negro"**, **A.E Van Vogt** describe a un imparable alienígena (inspirador de Alien) que se comporta como si aquellos a los que persigue fueran inferiores a él;

• En "**El último perro"**, de **Mike Resnick** (publicado en Axxón), el autor explota las cualidades típicas de estos animales, como lealtad y fidelidad, para otorgar al animal protagonista del relato una personalidad casi humana.

Y esto es todo por este artículo. Bueno, sólo dos cosas más. Una es introducir una pequeña novedad, aprovechando que estamos en el número diez, y es dejar abierto a sugerencias los futuros temas a tratar en los artículos de La Guía… Todo aquel que tenga una sugerencia puede mandarme un correo a dagon.magnus[arroba]gmail.com y se considerará hacer un artículo al respecto. La segunda cosa está relacionada con la primera, pues se puede pensar que como nadie lee esto aparte de la editora y yo mismo nadie va a contestar. Afortunadamente eso no es así, porque al menos tenemos un gran seguidor, mi colega escritor **Albino Hernández Pentón**, que tiene mucho talento y al que dedico este artículo por todo su apoyo.

Y ahora, sí que sí, hasta el próximo.